FANZINE DE ANIME Y MANGA

ANIMANGA

LAMU

NOTICIAS

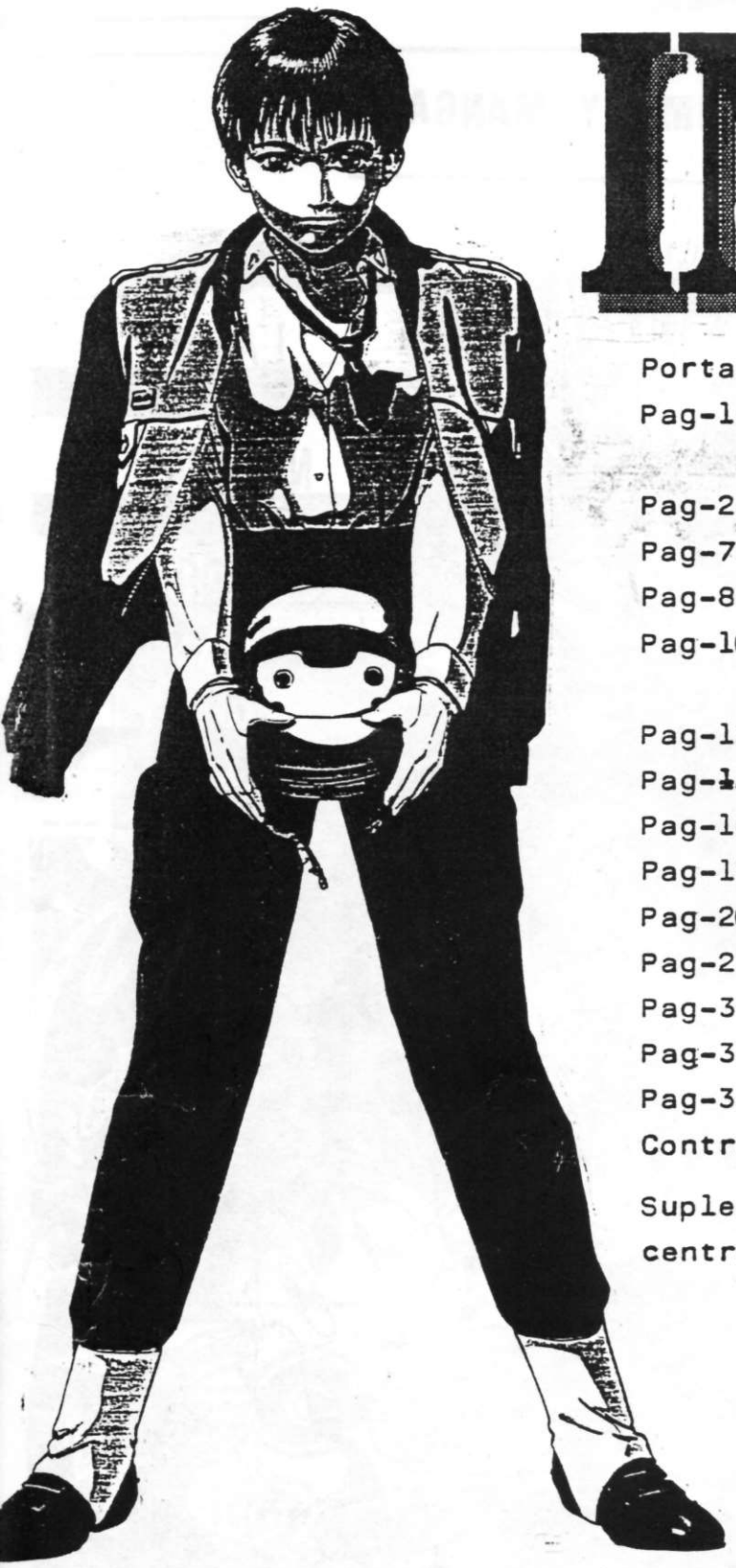
J.ROL

MAI

Y MAS ...

275 PTAS

Nº 1



INDICE

Portada:Ilustración 40DX

Pag-1-:Editorial por J.Fabra,A.Esparducer y C.Fernandez.

Pag-2-:Patlabor por J.Makarashi

Pag-7-:C.Lamu por R.O.M.

Pag-8-:Caravan Kidd por directorio Koyne

Pag-10-:Fin Dragon Ball Z
Juego de Rol

Pag-12-:Noticias por J.Fabra

Pag-14-:Personajes-Songoku por J.Makarashi

Pag-16-:Por Vosotros

Pag-17-:Peliculas Anime-Dragon Ball por J.Fabr

Pag-20-:Pequeñas Brujitas por Gil Enrique Torr

Pag-25-:Comic X-Ranger por Jose Sedano

Pag-31-:Mai por C.Fernandez

Pag-33-:El Deporte en el Manga por A.Esparduce

Pag-35-:Shonen Jump por A.Esparducer

Contraportada:Ilustración Dragon Ball

Suplemento Dragon Ball y Posters páginas centrales.

Editores,maquetadores,...:
Carlos Fernandez
Javier Fabra
Alex Esparducer

Articulistas:
Alex Esparducer
Directorio Koyne
Javier Fabra
Gil Enrique Torres Torromé
Carlos Fernandez

Traductores:
J.Makarashi
R.O.M.

Dibujantes:
Jose Sedano
Alex Esparducer

Colabora:
Video Jet

Las ilustraciones contenidas en este fanzine son copyrights de sus autores y/o editoriales.

Podeis encontrar este fanzine en:

ATENEO C/Portugal nº3 Alicante

CRISIS COMICS C/Luna nº26 28004 Madrid

FUTURAMA C/Guillem de Castro nº53,46007 Valencia

NORMA C/Paseo de San Juan nº9 08010 Barcelona

EDITORIAL ANIMANGA

!Bueno!,aquí estamos de nuevo con otro número de Animanga.Lo que teneis en vuestras manos es el segundo número de Animanga,nuestra aportación a difundir el manga por nuestro país.Los que hacemos este fanzine no somos grandes conocedores de la cultura japonesa,ni si quiera expertos sobre el comic japonés.Simplemente somos un grupo de amigos dispuestos a pasarlo bien hablando de lo que nos gusta:el manga y anime.

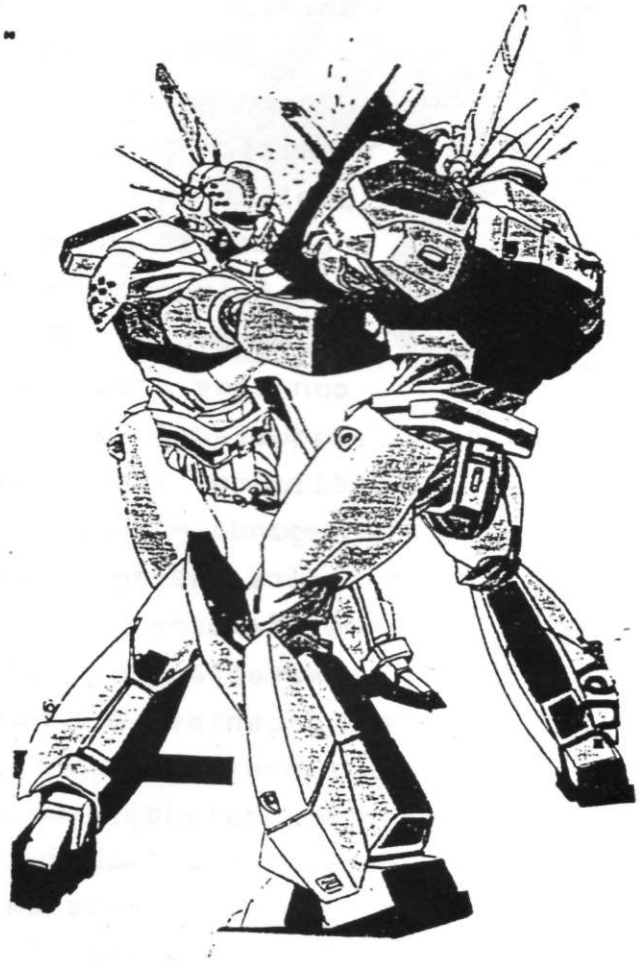
Anterior a Animanga creamos otros fanzines como Dragon Magazine o Kidokay,quizás este último el más conocido gracias a los comentarios que,sobre él,se publicaron en algún manga de Planeta.Hizimos un "cocktail" con lo mejor de cada fanzine y el resultado fue Animanga,nuestro fanzine definitivo.

Aunque el nº0 de Animanga contaba con unos articulos bastante malos y una maquetación pésima se vendio bastante. Ello nos impulsó a superarnos en este segundo número,contando con la ayuda de gente bastante metida en el tema,como el fanzine Koyne,Juan Carlos Pretel(Japan Anime fanzine, Manganime),Gil Enrique Torres(Manganime),Eva Díaz (Mangaland),y un largo etcétera.También queremos que colaboreis en "nuestro" fanzine,enviando cartas, dibujos y todo lo que se os ocurra,haciendo así un fanzine más completo.

-ORIGENES-

Comedias estudiantiles,grandes guerreros con poderes sobrehumanos, historias de amor,...Estos son los temas más frecuentes en mangas y series de anime,pero a lo largo de la historia del comic japonés también han existido series de robots(o,como se les denomina actualmente,los Mecha),series como Mazinger Z,...Actualmente los Mecha son tan frecuentes en el manga como lo puede ser cualquier otro tema.Estan presentes en series como Gundam ZZ,Robotech,Goldorak o Patlabor.A esta ultima serie,Patlabor,está dedicado el extra de este número de Animanga.

El 25 de Abril de 1988 los estudios Sunrise(City Hunter)lanza a la venta un nuevo OAV:"Kido Keisatsu Patlabor" ,producido por Den(Maison Ikkoku). Otros siete OAV's le siguieron, vendiendo así 50.000 ejemplares. Tiempo más tarde,en Julio del mismo año,Masami Yuuki crea el manga original de Patlabor.



Hoy por hoy el manga cuenta ya con 17 volumenes,llegando a venderse 300.000 ejemplares de cada uno. Patlabor es ahora el tercer manga más vendido del Shonen Sumday, después de la ya celebre Ranma 1/2 de Rumiko Takahashi(Urusei Yatsura) y Niji-Iro Togarashi,el manga de samurais creado por Mitsuru Adachi (Touch).

Masami Yuuki con un gran equipo de dibujantes para Patlabor:Akemi Takada como diseñador de personajes (Kimagure Orange Road),Yutaka Izubuchi,gran creador de mechas en Japón(Gundam ZZ,Aura Battler Dumbine), en el dibujo de los Labors,y como

guionista Kazumari Ito(Maison Ikkoku).Los siete OAV's dan nacimiento a una serie de anime de Patlabor.La serie cuenta con 49 episodios.

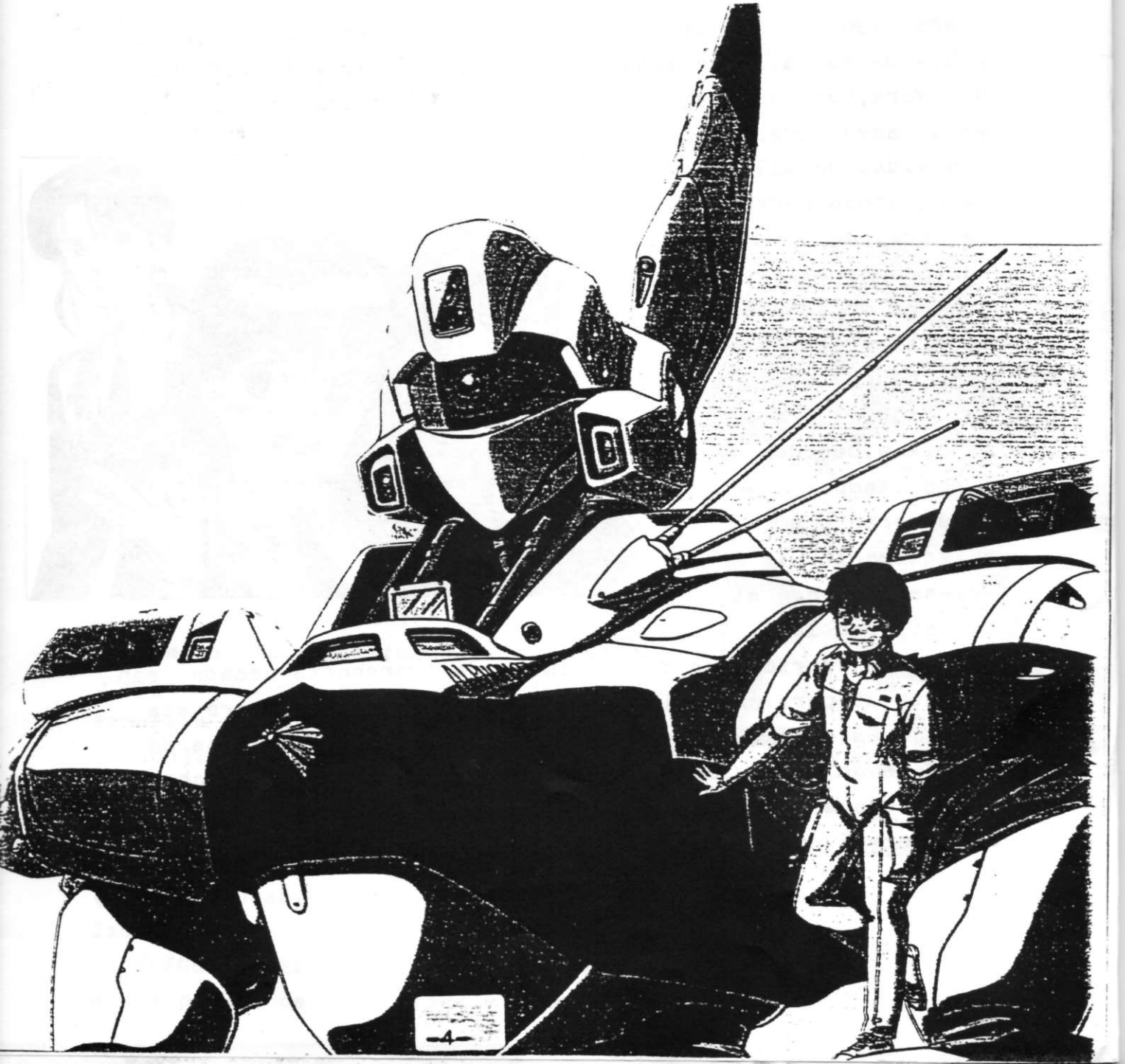
-MERCHADISING-

En Japón Patlabor a dado lugar a una amplia campaña publicitaria de su merchandising.
Podemos encontrar desde camisas con dibujos de los Labors y personajes hasta juegos de consola, pasando, por juguetes de los Labors (de los que también han llegado a España algunos modelos),...
La multinacional Bandai tiene la exclusiva de todo el merchandising de Patlabor.

-HISTORIA-

Año 1990.La capa de ozono sufre graves deterioros y,a causa de estos,los glaciares comienzan a derretirse.Tokyo, New York,Londres,Hong Kong ...,todas las ciudades del mundo estan amenazadas.
Las vidas de millones de personas corren peligro.Las multinacionales y grandes organismos mundiales se reunen para buscar una solución al grave problema.Después de largo tiempo encuentran una salida:construir presas por todo el mundo.Todas las empresas fabricantes de vehiculos de transporte pesado son reclutadas para producir unos vehiculos perfectos para ese trabajo.Es un joven ingeniero quien presenta los planos de unos nuevos vehiculos,los Labors.Se trata de grandes robots destinados a sustituir a gruas,montacargas,...Con los Labors se avanzará notablemente en la construcción de las presas.

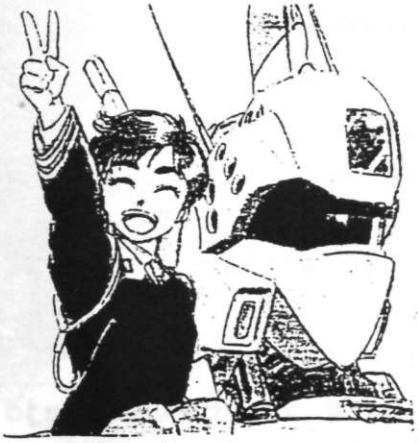
Ciertos hombres,encargados de pilotar los labors,los utilizarán para sus fines personales:se crea el "labor crimen".
La armada pide a la empresa Shinoara(constructora de los grandes robots)la creación de labors para fines policiales.En poco tiempo una versión del labor constructor Ingram es modificada para la patrulla urbana.Más tarde se crean varios tipos de "patrullas labor"(abreviando,Patlabor):el modelo 96 Asuka y el modelo 97 Heavy.También aparece un modelo más sofisticado,el AV 98 Ingram.
La serie se basa en el estudio de la patrulla SVD(Special Vehicle División) Sección 2.El equipo está formado por Noa Izumi, Allan(Seitaro Sakaki),Michael(Shigeo Shiha),William(Asuma Shinohara),Johanna(Shinobu Nagumo),el capitán Kiichi Goto y algunos otros más.



-PERSONAJES-

-Noa Izumi(revautizada en francia como Elodie)nació en Tokyo ,bajo el signo de Sagitario,el 17 de Diciembre de 1978.La pequeña Noa pesaba entonces 3'250 Kg,y era la única hija de la familia Izumi.

Teniendo Noa Izumi 8 años pierde a su madre.Sola cuenta ahora con una persona ,su padre,a quien ayudará en la tienda de alimentación que este posee.
Más adelante su padre decide inscribirla en un club de deporte.Noa encuentra en el soft-ball(base-ball femenino)su gran afición.
Habiendo pasado cuatro años Noa Izumi deja el soft-ball.A partir de entonces ella se dedicaria unicamente al estudio. Pasa un año dentro de los libros hasta que decide volver a entrar en el equipo de soft-ball.Luego ficharia por un equipo de basket.Gracias a Noa el equipo consigue clasificarse para los campeonatos de basket.Los trofeos se van acumulando. Pasa así tres buenos años de su vida.
Noa tiene ya quince años y sueña con convertirse en una gran jugadora de basket o entrar a formar parte de la policia. Pasan los años y,el 17 de Julio de 1988 su decisión está tomada:ella será policia.Noa Izumi se inscribe al Colegio de Policia de Tokyo.



Ella se integra muy bien en el Colegio de Policia.A los 19 años de su vida ella se licencia,siendo la primera de su promoción.
Su primer empleo,guardia de tráfico. Trabaja algunos meses como guardia de tráfico,pero luego se cansa de su aburrido empleo e ingresa en la patrulla de los labors de las fuerzas de policía de New York.En ella,Noa Izumi pilota un labor AV 98 Ingram.Allí será una gran policía.

-William es un gran amigo de Noa y experto informatico. El es el hijo del presidente de la multinacional Shinohara (constructora de los Labors),aunque no se entiende muy bien con su padre.William dedica gran parte de su tiempo a la informática.Es todo un experto en los sofisticados sistemas de los Labors.

-Allan es el más bruto del grupo.Allan es el piloto oficial de la segunda sección y gran amigo de todos los que la forman.

-Michael siente un profundo amor por su trabajo,el cual intenta hacer lo mejor posible.El es bastante inteligente,pero un poco nervioso.Su misión en el grupo es supervisar el trabajo de cada uno. Michael no soporta a Allan.

-Johanna llegó a New York para trabajar en la división especial de los Labors.Ella vino de Tokyo participando en un programa de cooperación entre la policia.Ella es desde el dia en que llegó la más directa rival de Noa Izumi.Johanna a vivido en Hawaii pero es originaria del Japón.

-Capitan Goto.El es el cocinero de la sección SVD2.No da la impresión de ser un hombre dinámico,sino todo lo contrario.El Capitan Goto es un excelente profesional respetado por todo el equipo.

-Etiene es el más pacífico del grupo.Su gran pasión es la jardinería.El entró a formar parte de la policia gracias a su familia.

-Barbara es una excelente piloto.Su calma,su eficacia y sus buenos modales hacen de Barbara un personaje clave en el grupo.Ella encontrará en la sección SVD2 unos grandes amigos.Barbara,junto con Noa,hará un gran trabajo al mando de los labors.

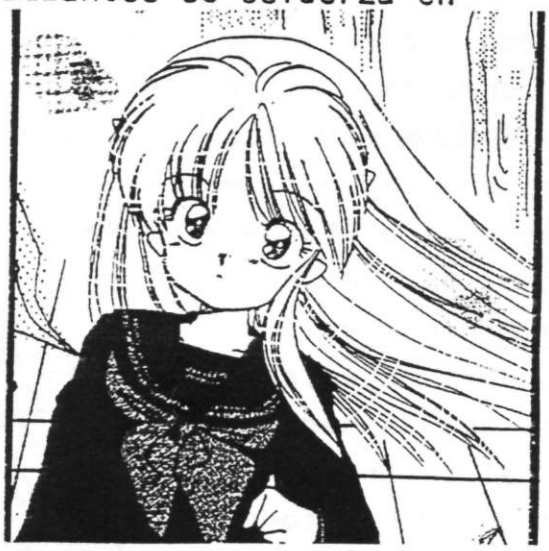
Los miembros de la primera y segunda sección de la policia especial de los labors estan muy unidos. Ellos forman una gran familia.

J.Makarashi

LAMU

Capítulo 119 - Empieza la fiesta,el ansiado sostén-.

Rynosuke decide finalmente que ha de comprarse un sujetador,aunque una vez en la lencería no logra encontrar el adecuado.Al mismo tiempo,en la"Busumeta High School" el jefe de los estudiantes se esfuerza en vano-al menos así lo piensan sus subordinados-para ligar con Shinobu.Cuando vuelve Rynosuke le pedin que se haga una foto con Shinobu(...), como es natural ella se niega a hacer tal cosa,aunque acaba por aceptar cuando los estudiantes se ofrecen en la ardua tarea de comprarle su sujetador.



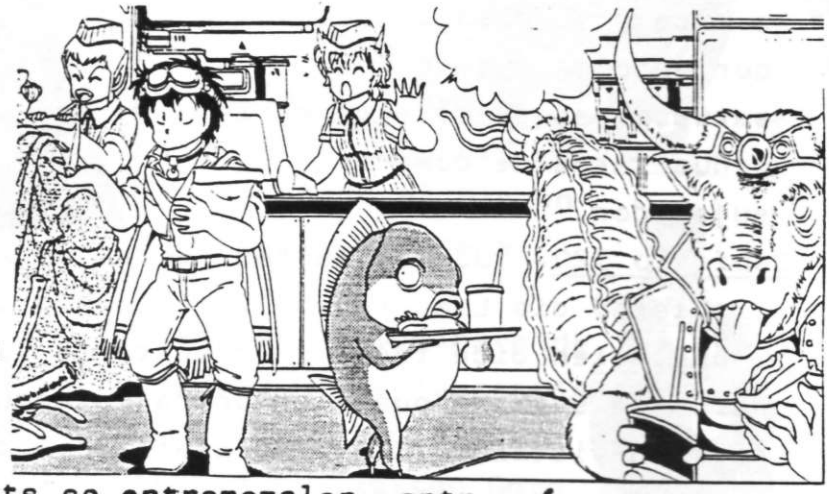
Capítulo 120- !Duelo!!Bentem contra Sugar,Ginger y Pepper!.

Cierto dia Lamu recibe una llamada interplanetaria de Oyuki,quien dice tener un paquete de video para Bentem pero que sola no puede encontrarla.Lamu le promete que dará un vistazo y lleva su platillo a casa de Ataru, donde descubre a Bentem saliendo del baño.Ella le cuenta que cuando sobrevolaba tranquilamente un campo de melocotoneros le pareció ver en el suelo algo semejante a un cadáver;extrañada,se acercó timidamente al cuerpo y ante su sorpresa,éste le roció con un gas somnífero(...),durmiendola.Cuando se despertó se percató que su fiel cadenita había volado.Ahora,Bentem,se niega a volver a casa hasta que la haya recuperado. Tras esto Bentem y Lamu dirigen sus pasos hacia la casa de Oyuki para ver el misteriosos video,y cuanta su sorpresa cuando en éste tres chacas llamadas Sugar,Ginger y Pepper,dicen estar maquinando un plan para ser nombradas jefes de estudio del "Planetary junior high school" cargos ya ocupados por Bentem,Lamu y Oyuki y desafian a Bentem en un duelo en por de la posesión de la cadenita para demostrar su poder.

CARAVAN KIDD

Outlanders,Capricorn y Caravan Kidd,son tressde las mejores series de Johji Manabe.Su última serie,Caravan Kidd,creada en el presente año y respaldada por el Estudio Katsudan,ha sido traducida y terminada a la versión americana por Dark Horse,y en estos momentos están publicando su segunda parte.Dark Horse también ha sido la encargada de publicar en América Outlanders y Capricorn entre otras.

Los Personajes



Los personajes,al igual que la serie en general,están muy bien cuidados y hay toda clase de elementos. Desde chicas atractivas y tipos musculosos,hasta peces y caracoles caminantes,pasando por típicos monstruos y robots,se entremezclan entre sí, creando un mundo fictíceo,parte tétrico y por la otra parte con una sonrisa en la cara,haciendote pasar un rato agradable mientras te sientes en tensión.Es un mundo donde se desarro_ llan toda clase de actividades y está repleto de las más impresionantes vehículos y paisajes.

La serie gira alrededor de tres protagonistas principales que son:

-Wataru:Es el protagonista principal.Es moreno,lleva el pelo un poco largo y siempre deshecho.Siempre tiene unas gafas de aviador puestas en la cabeza y una capa larga colgando.Es muy tímido con las chicas,aunque cuando estas están en el bando contrario no duda en atacar.

-Mian:Compañera de Wataru, tiene pelo claro y es muy guapa.Lleva cola,¿os suena de algo?,y siempre va vestida con un traje un poco atrevido de guerrera medieval con una espada de metro.Es muy valiente y siempre está controlando a Wataru,por lo que le salva la vida,arriesgando la suya propia en un par de ocasiones.

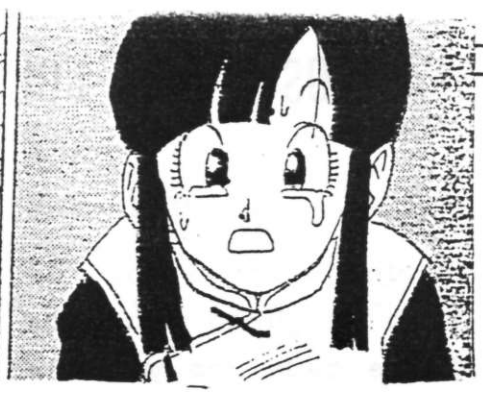
-Babo:Es una especie de patata caminante que hace de mascota a Mian y Wataru.Al pobre siempre le dan las culpas y es el que recibe los sopapos.

El Diseño de Caravan Kidd

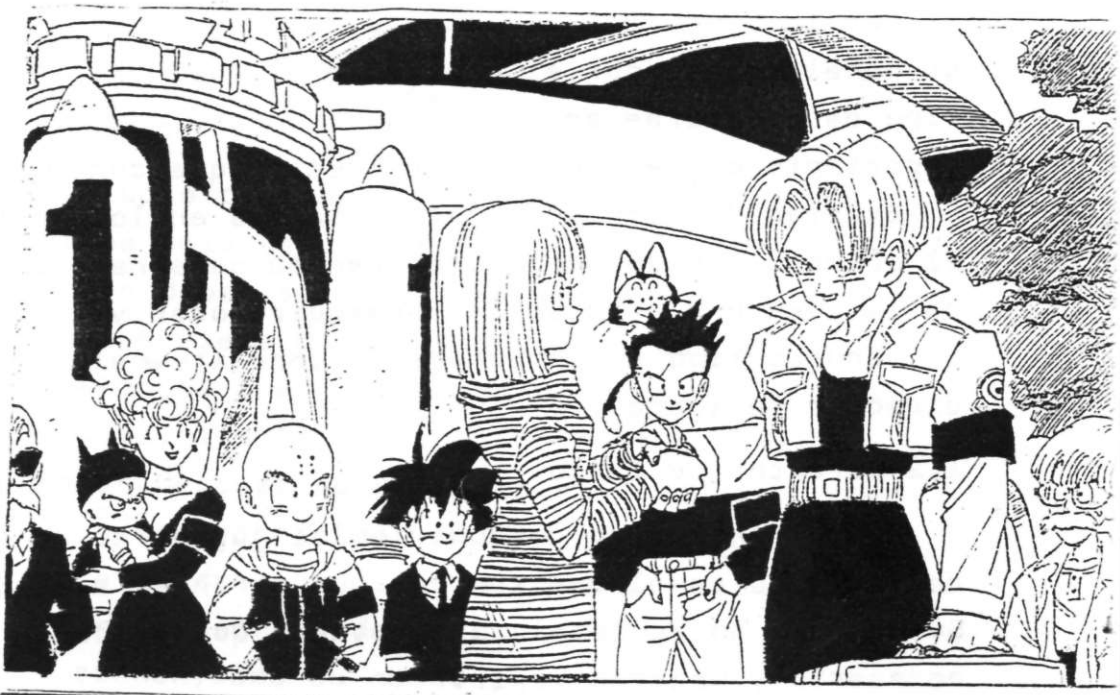
La calidad del dibujo es clara y muy buena. Johji aprovecha muy bien la trama en sus viñetas, por lo que las sombras quedan muy bien definidas. La calidad y cantidad de trajes y armaduras que aparecen a lo largo de la serie son impresionantes y los decorados en donde se desarrollan son completos y parecen de 50 o 60 años en el futuro.Las expresiones de las caras suelen ser abrusivas y muy exageradas. Las líneas de los contornos son totalmente claras y no hay mezclas de sombras.

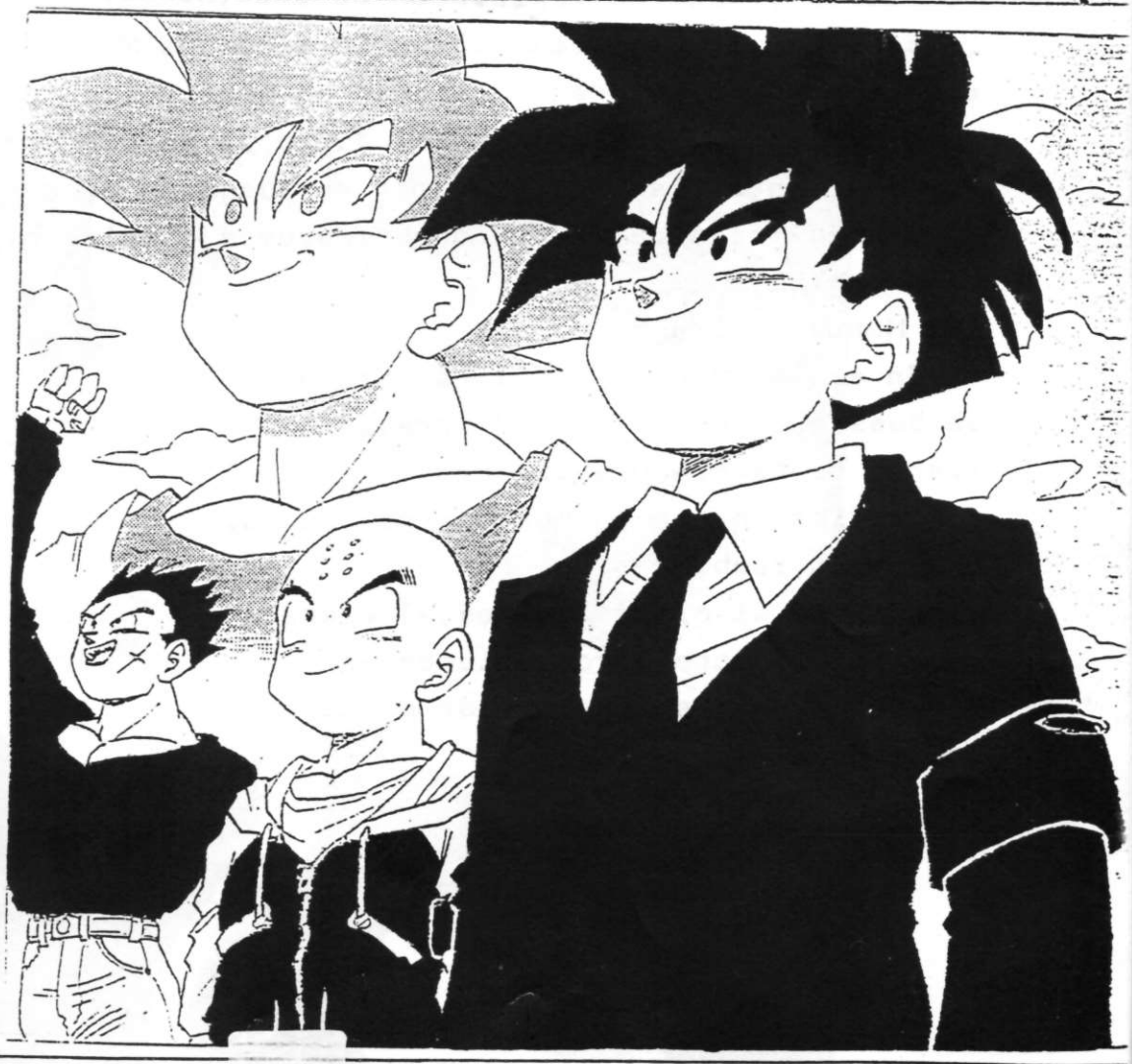
Directorio Koyne

DRAGON BALL



にっ…





JUEGOS DE ROL

- INICIACION -

1.1 ¿Qué es un juego de rol?

Es un tipo de juego donde la acción se desarrolla en la imaginación de cada uno, y que se dirige por un master o director de juego.

Con la ayuda del reglamento, los jugadores interpretan un papel creado por el master, en el cual viviran todo tipo de aventuras en distintas épocas y razas. Es muy importante que el jugador se identifique con su personaje.

Existen dos tipos de participantes en los juegos de rol. El primero, los jugadores, dominan su personaje a lo largo de la aventura e intentan conseguir poder y riquezas. El segundo tipo de personaje lo constituye el master o director de juego.

1.2 Director de Juego

Es el encargado de sumir a los jugadores en un mundo de fantasía en el que tendrán que aprender a desenvoluparse. Su trabajo no es fácil, ya que tiene que preparar el ambiente necesario y hacerlo vivir.

En algunos juegos de rol se le denomina Master, mientras que en otros prefieren anteponer un prefijo, que se verá cambiado según la historia del juego, al Master. También es muy frecuente llamarlo Director de Juego. En el caso de Dragon Ball como juego de rol, le denominaremos simplemente Director de Juego (DJ).

1.3 Mundo de Dragon Ball

En este juego de rol la aventura se basará en el planeta Tierra. La Tierra es totalmente diferente geográficamente a la que hoy conocemos. La acción también se podrá transladar al planeta Namek, al planeta Veegeta, ..., todo esto teniendo en cuenta las reglas para crear módulos que se dán más adelante.

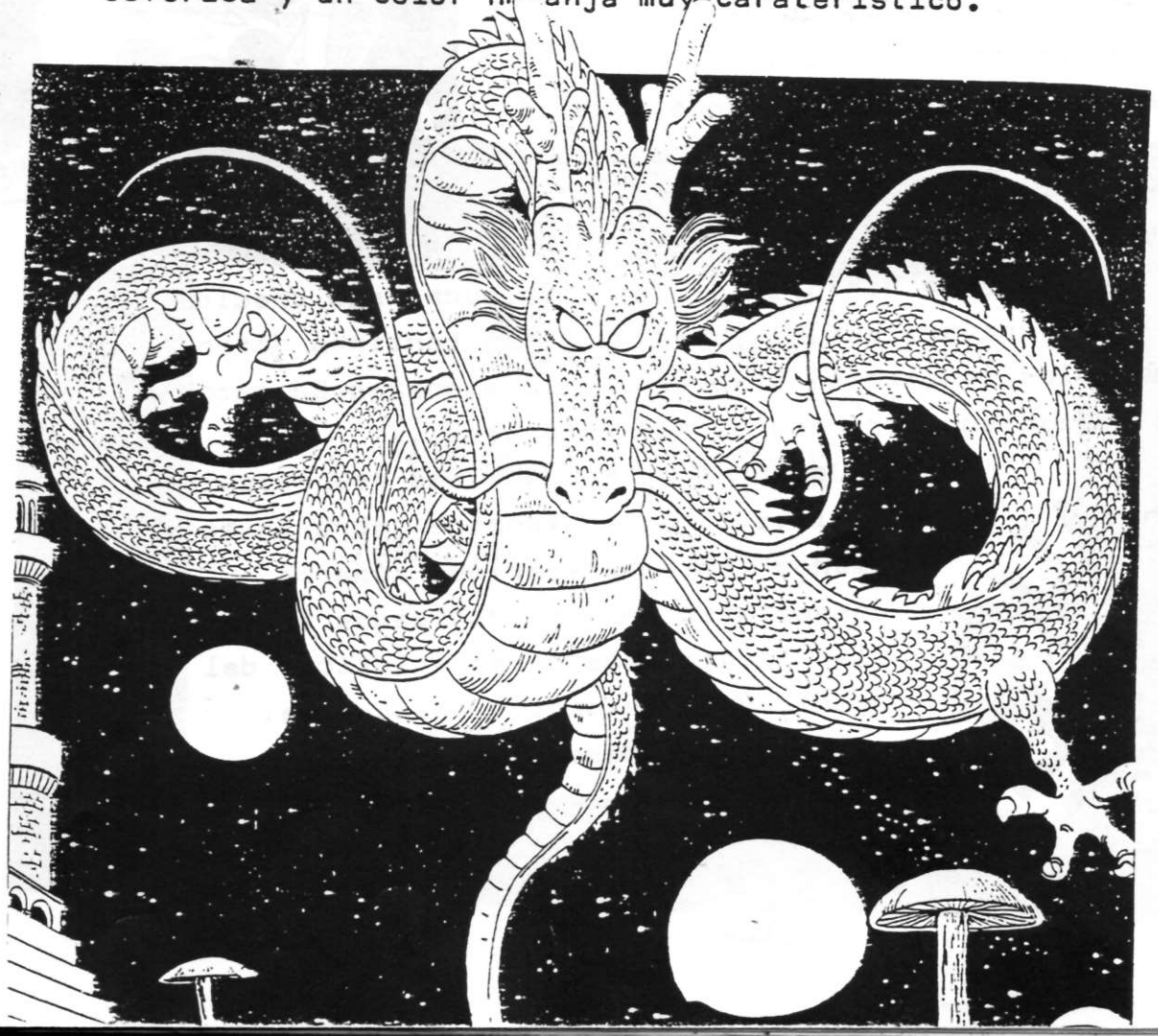
LAS BOLAS DE DRAGON

1.1 Bolas de Dragón(Tierra)

Las Bolas de Dragón fueron creadas hace muchisimo tiempo por el que es hoy en dia Todo Poderoso.Son siete las esferas mágicas,las cuales tienen gravado su número mediante estrellas.

-Onshinchu:primera Bola de Dragón
-Arshinchu:segunda Bola de Dragón
-Rashinchu:tercera Bola de Dragón
-Sushinchu:cuarta Bola de Dragón
-Ushinchu:quinta Bola de Dragón
-Ershinchu:sexta Bola de Dragón
-Reshinchu:septima Bola de Dragón

Las Bolas de Dragón deben su poder al Todo Poderoso. Cuando se reunen las siete bolas mágicas aparece el gran dragón Cheu-Ron,el cual concederá un deseo a quien le ha invocado,siempre y cuando no sobrepase el poder de su creador.Después de conceder el deseo las Bolas de Dragón se esparcirán por la Tierra(siendo, durante ese tiempo,piedras normales)y al cábo de un año volverán a ser las apreciadas bolas mágicas.Las Bolas de Dragón tienen,como su nombre indica,forma esférica y un color naranja muy caraterístico.



NOTICIAS

J. FABRA

■Abriré esta nueva sección anunciando una muy grata noticia:se rumorea que la compañia Manga Video,empresa que ha comercializado OAV's de distintas series como El Puño de la Estrella del Norte por nuestro país,ha comprado los derechos a una empresa francesa de los OAV's de Dragon Ball Z,Saint Seiya(CDZ) y Ranma1/2. Las cintas,que no contarán con ningún tipo de censura,saldrán al mercado en navidades.Esta misma empresa tiene pensado estrenar en el cine la pelicula de animación Porco Rosso,gran obra de Miyazaki.

■Los responsables de la revista francesa Animeland tienen pensado sacar un número de dicha revista...!!En Español!!.Todavia no está muy claro el tema de quien lo distribuirá por nuestro país.

■En japón hace pocos meses que comenzó una nueva etapa de Dragon Ball.El manga sigue publicandose en el semanario Shonen Jump y su versión en anime se está preparando.En los nuevos capítulos se narra la historia de Songohan,mucho más crecido, cuando va a la universidad.El super Saiyajin continua defendiendo la Tierra de los constantes ataques que la amenazan.En estos nuevos episodios encontrareis muchas sorpresas...

■ Japan Anime Fanzine.Los responsables del ya conocido fanzine sobre anime y manga están preparando números especiales de este dedicados a una de las facetas más características del comic y la animación japoneses: el erotismo.Menudo especial...

■Planeta Agostini continua ofreciendonos material japonés. El fenómeno manga comenzó hace relativamente poco tiempo en España a raíz de la publicación española de Dragon Ball/ Bola de Drac,de la mano de Planeta.Otros muchos mangas le siguieron(El Puño de la Estrella del Norte,Grey,Xenon,Mai: la chica con poderes,Ranma 1/2,Dragon Ball Serie Roja,...). También han editado novelas gráficas(Gunhed y Hotel Harbour View),Posters Book(por ahora solo de Dragon Ball,aunque se rumorea una próxima aparición de Saint Seiya y otros mangas),figuras troqueladas,...También preparan algún libro teórico sobre manga y ,tal vez,publicar una revista especializada en el tema.Para el próximo año está prevista la publicación de nuevos mangas,como Dragon Quest,Silent Möbius y Appleseed.Es peremos que continue así por largo tiempo.

CORREO

LAS CARTAS REMITIDAS AL CORREO DE ANIMANGA LAS PODEIS ENVIAR A:

CORREO ANIMANGA
C/PEREZ DOLZ 7,6ºC
12003 CASTELLON

KOYNE

UN NUEVO FANZINE

c/Menendez y Pelayo Nº13

12530 Burriana

SONGOKU

Songuku nació en el planeta Veegeta.El es hijo de una de las familias más importantes de ese planeta.Su aunténtico nombre es Kakaluto.El pertenece a la raza de los saiyajins (guerreros del espacio).Siendo Goku muy pequeño su padre, Badack,lo manda a la Tierra con el fin de que este la conquiste.Pero,afortunadamente al llegar a la Tierra el pequeño Goku sufre un fuerte golpe en la cabeza,olvidando así sus maléficos propósitos.Un anciano lo recoge.Dicho anciano,Songohan,cria al pequeño saiyajin como si de un hijo suyo se tratase,rebautizandolocon el nombre de Songoku.Una noche,Songoku se transforma en un enorme y poderoso gorila(poder oculto de los saiyajins) acabando involun_ tariamente con la vida de su abuelo.

Pasa el tiempo y un dia,volviendo Goku de pescar este se encuentra con una extraña joven que busca una esfera mágica que Songohan le regaló a Songoku.Goku se la dá y la acompaña a la recerca de las otras bolas mágicas. Juntos vivirán grandes aventuras,conociendo a lo largo de estas a Holong,Yamcha,Puar y el gran maestro en combate Mutenroshi.Será con este último,Mutenroshi,con el que Goku y un extraño joven,Krilin, se entrenará.Su maestro les inscribe en el 21 Torneo de las Artes Marciales.Songoku llegará a la final de este torneo pero le es imposible ganar.

Después de esto,Songoku se enfrentará a un poderoso ejercito para evitar que cumplan sus destractivos planes. Es entonces cuando conoce a Huppa,Chaos y ThenShin Han. Mucho más preparado,Songoku se inscribe en el 22 Torneo de las Artes Marciales.La mala suerte le persigue,Goku llega a la final y vuelve a ser derrotado.Tiempo más tarde,Songoku derrotará al rey de los demonios,Satanas.

Después de esto,Songoku decide entrenarse muy seriamente.Para ello contará con la ayuda del Todo Poderoso y,por fín,en el 23 Torneo de las Artes Marciales,Songoku se proclama vencedor.Goku se casa con Chichi.

Ellos disfrutan de una feliz vida junto a su hijo Songohan(en honor a su abuelo) hasta que llegan a la Tierra los temibles guerreros del espacio.Songoku, con la ayuda de los demás guerreros Zeta,derrotará a todos los peligrosos saiyajins.

Después de todo esto,Songoku partirá hacia el planeta Namek para acabar con Freezer,el mayor tirano de todo el universo.Una vez lo derrota,Goku aprende un nueva técnica:la teleportación.

Al volver a la Tierra se encuentra con Trunks,un joven venido del futuro para avisarle de la presencia de unos poderosos androides creados por un viejo científico de la Red Ribbon Army (el ejercito con el cual Songoku acabó cuando era pequeño).De los cuatro androides dos son destruidos y los otros restantes los absorbe un extraño ser,Célula(un enemigo creado por la computadora del doctor Guero,creador de los androides).
A fin de combatir a este nuevo enemigo,el joven Trunks, Veegeta,Songoku y su hijo Songohan se entrenan en la sala del Tiempo,intentando así superar las fuerzas de un supersaiyajin.

Durante el transcurso de la batalla final contra Célula, Goku muere.El tenia 34 años.

J.Makarashi

POR VOSOTROS

Juan ¿?(¿?)

Lorena ¿?(Madrid)↑

Moises Belda(Alicante)→

JUMP COMICS SELECTION

週刊少年ジャンプ特別編集

ドラゴンボールゼット

DRAGON BALL Z

JUMP ANIME COMICS

テレビスペシャル

絶望への反抗!!
残された超戦士・悟飯とトランクス
アニメコミックス

©バードスタジオ／集英社・フジテレビ・東映動画

©バードスタジオ/集英社・フジテレビ・東映動画

MADE IN JAPAN

ページの写真・イラストと製品とは、多少異なりますのでご了承ください。

DRAGONBALL

- OAV's DRAGON BALL Z -

OAV nº1-:Songoku VS Garligz.
La saga de los OAV's de Dragon Ball Z comienza con la aparición de un duro adversario,y me estoy refiriendo a la llegada de el pequeño demonio Garligz. Dicho demonio tiene la intención de apoderarse del mundo,pero sus planes se veran acabados con la llegada de Songoku.

OAV nº2-:El Cientifico Loco.
Un dragón ha aparecido a lo lejos. Las siete bolas mágicas se han unido,apareciendo así el dragón sagrado.Un científico las a juntado para formular su malefico plan.Songoku y los demás guerreros se verán obligados a volver a la lucha.

OAV nº3-:Songoku VS Sinseyu.
Un nuevo peligro acecha.
Esta vez se trata de unos guerreros venidos desde el espacio.Su objetivo no es apaderarse de la Tierra,sino destruirla por completo.

OAV nº4-:El Super Namek.
Después de un largo y duro combate,la victoria de Songoku sobre Freezer es inminente,desapareciendo este último junto con Namek.Durante sus largos años de tirania

Freezer habia logrado un gran número de aliados y,ahora,uno de ellos a llegado a la Tierra con la intención de reunir las siete Bolas de Dragón y devolver la vida a su soberano Freezer.

OAV nº5-:Songoku VS Kura.

Un nuevo adversario que viene con intención de hacerle la vida imposible a Goku.El extraño visitante se llama Kura y es el hermano del humillado Freezer.Su único propósito el vengar el desonor que ha sufrido su familia,acabando con goku y la Tierra.

OAV nº6-:El Retorno de Kura.

Kura ha vuelto mucho más poderoso que antes para vengarse de Songoku por lo que le hizo.En esta ocasión la acción se desarrolla en nuevo Namek,donde se encuentran Goku y los demás.La sorpresa será ver allí a Kura regenerado y dispuesto a acabar con todos ellos.Losmsaiyajins Goku y Vejeta unirán sus fuerzas y,después de mucho esfuerzo,derrotarán a su rival.

OAV nº7-:La Gran Lucha Mundial.

El mundo vuelve anecesitar la ayuda de Goku para salvarlo del peligro que lo amenaza.

OAV nº8-:Guerreros del Espacio.

Badack,padre de Songoku,y otros saiyajins combaten por el dominio de mundos.Defendiendo su planeta de las manos de Freezer ,Badack muere.Es el fin del planeta Vejeta.

OAV nº9-:Cyborgs 13,14,15.

El ejercito de la Red Ribbon vuelve para vengarse.

Esta vez Songoku no tendrá que enfrentarse a miles de soldados como hizo en el pasado,sino que deverá luchar contra tres enemigos mucho más peligrosos que todo un ejercito: los cyborgs 13,14,15.

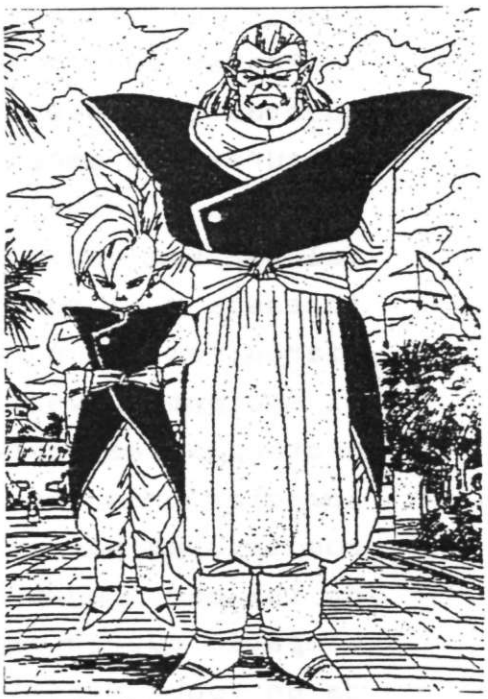
OAV nº10-:El Hiper Guerrero.

Songoku en el pasado ha conseguido vencer siempre a sus rivales,superandose en cada ocasión,llegando incluso a alcanzar las fuerzas de un Super Saiyajin.Ahora ha llegado

otro gran enemigo,mucho más poderoso que cualquiera con los que Songoku ha tenido ocasión de enfrentarse.El Super Saiyajin y los demás no pueden eliminarlo.La situación es crítica.

OAV nº11-:La Historia de Trunks.

Goku ha muerto de una enfermedad del corazón.Desde entonces ha pasado ya mucho tiempo y ahora los cyborgs 17 y 18 dominan el mundo.Then Shin Han,Vejeta,Piccolo, Krilin,Yamcha,todos ellos han muerto a manos de los cyborgs.Trunks se entrena desde hace tiempo con Songohan, hasta que este último también muere en el transcurso de un combate con los nuevos componentes de la Red Ribbon. Con una máquina del tiempo construida por su madre,Trunks parte hacia el pasado con la esperanza de cambiar el futuro.



OAV nº12-:El Gran Torneo.

Hace ya tiempo que Songoku murió. Ahora una nueva edición del Gran Torneo de las Artes Marciales se presenta.Los amigos de Songoku se inscriben en este torneo con la intención de confirmar definitivamente quien es el más poderoso.Para este campeonato las reglas se han modificado un poco:los luchadores se agruparán formando cuatro grupos. El primer grupo estará encabezado por Satan,el ficticio gran heroe.El segundo grupo lo formarán Krilin y los demás guerreros.El tercer grupo estará formado por luchadores con una técnica bastante deplorable.El cuarto y último grupo lo forman un equipo de luchadores un tanto peculiares.La emoción está asegurada.

- Diseño Técnico -

El dibujo de personajes es bueno y sus formas y gesturas muy logradas.La trama de los escenarios es simple,mejorando película tras película.Los doce OAV's resaltan el más puro estilo de Toriyama. En una visión global,las mezclas utilizadas por su autor da un agradable resultado.

Javier Fabra

LAS PEQUEÑAS BRUJITAS

A mitad de camino entre la fantasía y el argumento sentimental,las mahokka o pequeñas magas combinan desde un punto de vista dulce y sensible.

Son pequeñas jovencitas que con su simpatia y desparpajo ,buen corazón,y un mucho de inconsciencia,alteran sus vidas y las de quienes las rodean con sus peculiares cualidades.Con ellas,los poderes,la magia en sí,dejan paso a la personalidad de los protagonistas.

Probablemente surgidas a partir de los tradicionales cuentos de hadas,que siempre han existido en todas las culturas,las pequeñas brujitas es una de las temáticas de manga y anime más populares entre el público japonés. Tal vez sea debido a que sus historias consiguen que la fantasía y el mundo de lo extraño entroquen con la vida diaria;tal vez porque el espectador se siente atraído por el ambiente divertido y sensible que le dan sus jóvenes protagonistas.Dentro de estas historias se pueden apreciar tres constantes:ternura,cotidianidad y fantasía, completadas por la simpatía de que hacen gala la mayoría de los personajes que en este subgénero aparecen,una simpatía que se extiende a los propios argumentos y le da un toque dinámico,entretenido o dulce,según sea el carácter de la protagonista.

Las peripecias de estas aprendizes de hechicera no son una novedad surgida de las últimas corrientes en el mundo del cómic y la animación japonesas sino que ya en los primeros años de la explosión del manga y anime eran uno de los estilos empleados y con muy buena aceptación,como Mahotsukai Sally(Sally la brujita), manga creado por Mitsutero Yokoyama en la década de los sesenta que tuvo su versión en serie de anime a cargo de la Toei,siendo uno de los primeros exitos televisivos de la multinacionalidad nipona.

Las pequeñas brujitas se prodigan tanto en el manga como en el anime,aunque en este último aparte de las series adaptadas del cómic hay películas y series creadas exclusivamente para televisión,como Himechan no Ribbon(La cinta de la Princesita) serie realizada hace poco por el estudio Galoop.La serie cuenta sobre Himeko Nonohara,una chica de carácter poco femenino (un "chicazo",otro aspecto habitual de este subgénero) que conoce a Erika,una maga,la cual le ofrece una cinta mágica que permite a Himeko convertirse igualmente en maga,pues con ella puede hacer realidad cualquier deseo.Malas manos quieren apropiarse de ella,lo que habrá de evitar Himeko.Un gato,Poko,se encargará de vigilarla.

QUIENES SON LAS PEQUEÑAS BRUJAS

Las mahokka se tratan,ante todo,de niñas.Pueden ser auténticas brujas infantiles que están aprendiendo a usar sus facultades para ser magas adultas en el futuro ,o niñas normales a las que se le ofrece la posibilidad de disponer de ciertos poderes.En mayor o menor medida, todas coinciden en tener algunas de estas características: son dulces y simpáticas,poseen desparpajo y decisión y tienen buen corazón;son extrovertidas e inteligentes y, aunque les gusta ir a la suya,procuran sacar de apuros a los demás.

Lejos de suceder portentos milagrosos con hechizos espectaculares que salven a un país o al planeta en su totalidad,la magia en estos casos se circunscribe al discurrir de la vida cotidiana.Los poderes paranormales no agreden ni sorprenden a nadie,sino que se dedica a influenciar en la vida de las personas sin perjudicarlas, ni a quien las utiliza ni a los demás,pero sí modificando su existencia.Esto es porque las pequeñas brujitas están en este mundo para ayudar a los hombres,además de satisfacer los deseos de la protagonista.En verdad,lo que en estas historias se refleja no es solo humor y entretenimiento,sino la evolución personal de las

protagonistas según las experiencias porque pasan debido a sus facultades.Ninguna de ellas volverá a ser la misma después de todo lo que ha vivido y todas han aprendido algo en esta etapa de su vida, en la cual podían trastocar su vida y la de los demás.Una serie así es La magia de Emi(Pierrot Studios 1986) emitida por Tele 5.En ella,su protagonista ,Mai,una bonita pelirroja de diez años solo tiene un deseo:ser maga,y repentinamente recibe un regalo de un ser de otro plano que consiste en un brazalete,el cual la convierte en ella misma dentro de seis años, convirtiéndose entonces en una bellísima joven capaz de realizar toda clase de trucos de magia.Con ello pasa aformar parte del grupo de magia de su abuelo, Magicarama,como La magia de Emi y conoce el éxito, la agitación de las actuaciones y el complejo mundo del espectáculo,y comienza a encontrarse con los sentimientos y sensaciones del mundo adulto.Es vigilada y aconsejada en el manejo de sus poderes por el ser que se los otorgó,el cual ha adoptado el cuerpo de un topo de peluche,Topo.Todas las experiencias vividas sirven para que Mai vaya entendiendo como es la vida,y que para lograr un objetivo hay que hacrelo a través del esfuerzo de uno mismo,sintiendo y pasando por todos los trances a que dé lugar.

El desarrollo más habitual en estas historias puede ser de dos maneras.En una de ellas,una niña normal desea fervientemente algo en especial,y en ese momento un ser de otra dimensión le brinda la oportunidad de que eso ocurra. Para ello le entrega un objeto a través del cual expresará ese deseo convertido en realidad.El ser que la poseyó de ese poder,u otros delegados por él, vigilarán que no ocurra nada relacionado con sus nuevas facultades y la aconsejarán sobre como utilizarlas,razón por la que se irá (o irán) a vivir con ella adoptando la forma de un animal(Creamy Mami,La magia de Emi).

Otro argumento sería el ocurrir que una brujita niña debiera perfeccionar sus artes, y se ponga a vivircon los hombres para ello inmiscuyéndose en sus vidas.Una historia

así es Majo no takkyubin-Kiki's Delivery Service (El servicio de reparto de Kiki),dirigida y escrita por Hayao Miyazaki en 1989.El argumento narra las aventuras de Kiki,una joven bruja de 13 años que debe ir a ver ella sola para aprender a ser una buena maga,instalándose en una ciudad del moderno Japón.

De todos modos esta solo es una parte de las tramas en que puede derivar este subgénero.Manejable y con muchas salidas y aplicaciones,precisamente por pertenecer al género fantástico e incluir el dia a dia en sus argumentos, se pueden encontrar infinidad de guiones diferentes con la característica común de pertenecer todas al subgénero de las mahokka.Así tenemos historias diferentes como Magical Princess Minky Momo.Llevada al cine en 1982 por Ashi Productions,cuenta como un país fantástico está a punto de desaparecer porque los hombres ya apenas saben soñar o imaginar.Para solucionar esto,el Rey y la Reina de ese país mandan a su hija,la Princesa Real Minky Momo a la Tierra,con la intención de enseñar a volver a imaginar y soñar a los hombres.Otro relato diferente es el de Yadamon.Creada por Suezen para las revistas especializadas en anime,Animage y Anima,y pasada aserie de anime por el Grouy Tac,Yadamon es una brujita de pocos años y cabellos verdes que vuela sobre un aspirador acompañada siempre de un extraño y peludo ser.A mitad de camino entre universos fantásticos y la Tierra,se dedica a ayudar a los hombres y a evitar que seres malvados la utilizen para sus propios fines.

Con las pequeñas magas se muestra un aspecto cotidiano y humano,divertido incluso,de un tema tan tratado a lo largo del tiempo como són los fenómenos paranormales.De hecho la palabra magia ya suena más infantil y nos lleva a pensar en el asombrado mundo de la infancia donde todo es posible pero nunca nada es real,siempre con un toque tierno y simpático.Pero también hay casos en los que los fenómenos extraños son tratados a fondo y forman parte esencial del guión:como en Magical Angel Creamy Mami,serie en la que

se puden observar viajes interdimensionales ,poltergeist,apariciones fantasmales,visitas extraterrestres y algún imposible,como que tome vida una imagen reflejada en un espejo,pero siempre con un toque excesivamente infantil.

En España a llegado poca cosa sobre estas historias.Unicamente tres series,La magia de Emi, Sandy y Magical Angel Creamy Mami(El broche encantado), emitidas por Tele 5,y la película Viaje a la isla sin tiempo protagonizada por Minky Momo,emitida por Tele 5 igualmente.En inglés es posible adquirir Kiki's Delivery Service(al menos por parte de algún aficionado) pero ya poco o nada más.En verdad,las series aquí emitidas son de una calidad variable y un detalle:entre ellas hay muchos factores comunes.Esto quizás se deba a que Tele 5,al ver que su primera serie de brujitas,La magia de Emi,tuvo buena aceptación,emitió otras similares para probar si seguian el mismo camino,aunque como ya he dicho, la calidad difiere de unas a otras.

De cualquier modo,con las pequeñas brujitas no se trata de comunicar ningún mensaje en especial,sino que con ellas se pretende entretener al público sumergiéndolo en el mundo de lo misterioso,de lo que no tiene explicación,bañado en una sensación de tierna sensibilidad y dulzura,íntima dulzura.

Gil Enrique Torres Torromé

★ CLUB DE FANS DE DRAGON BALL ★

• AVISO •

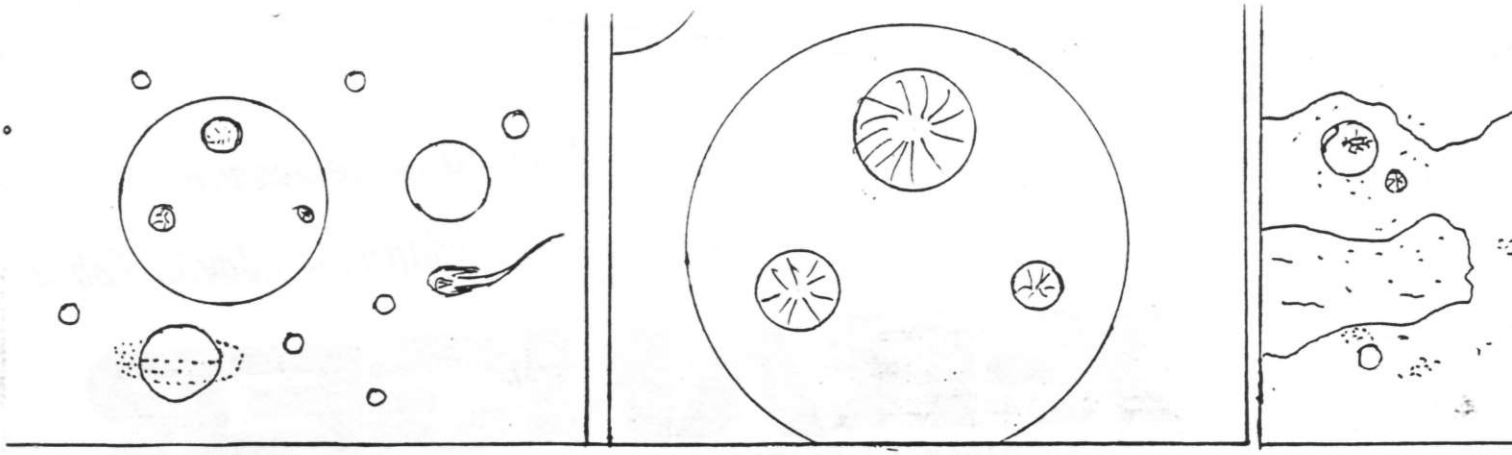
Las cartas destinadas al Club de Fans de Dragon Ball podeis enviarlas a la siguiente dirección:

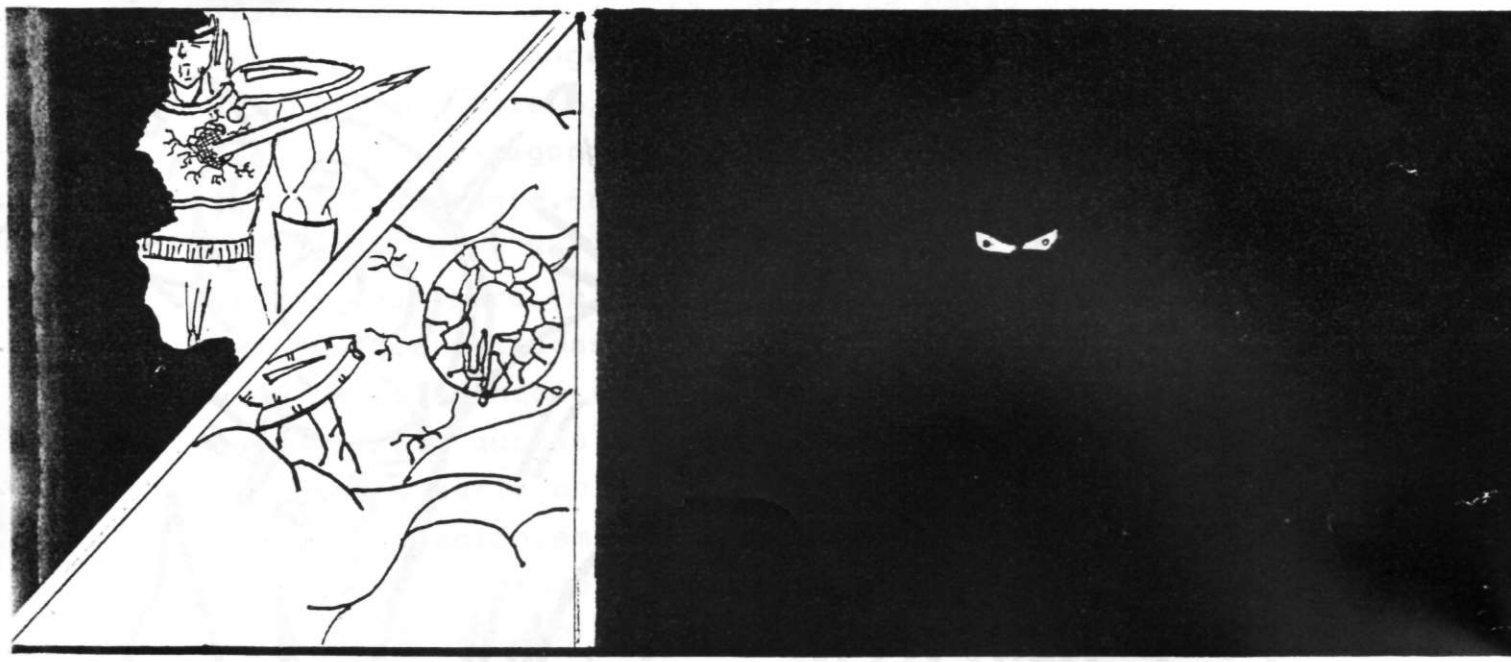
CLUB DE FANS DE DRAGON BALL
C/Marques de la Ensenada nº42,2ºF
12003 Castellón

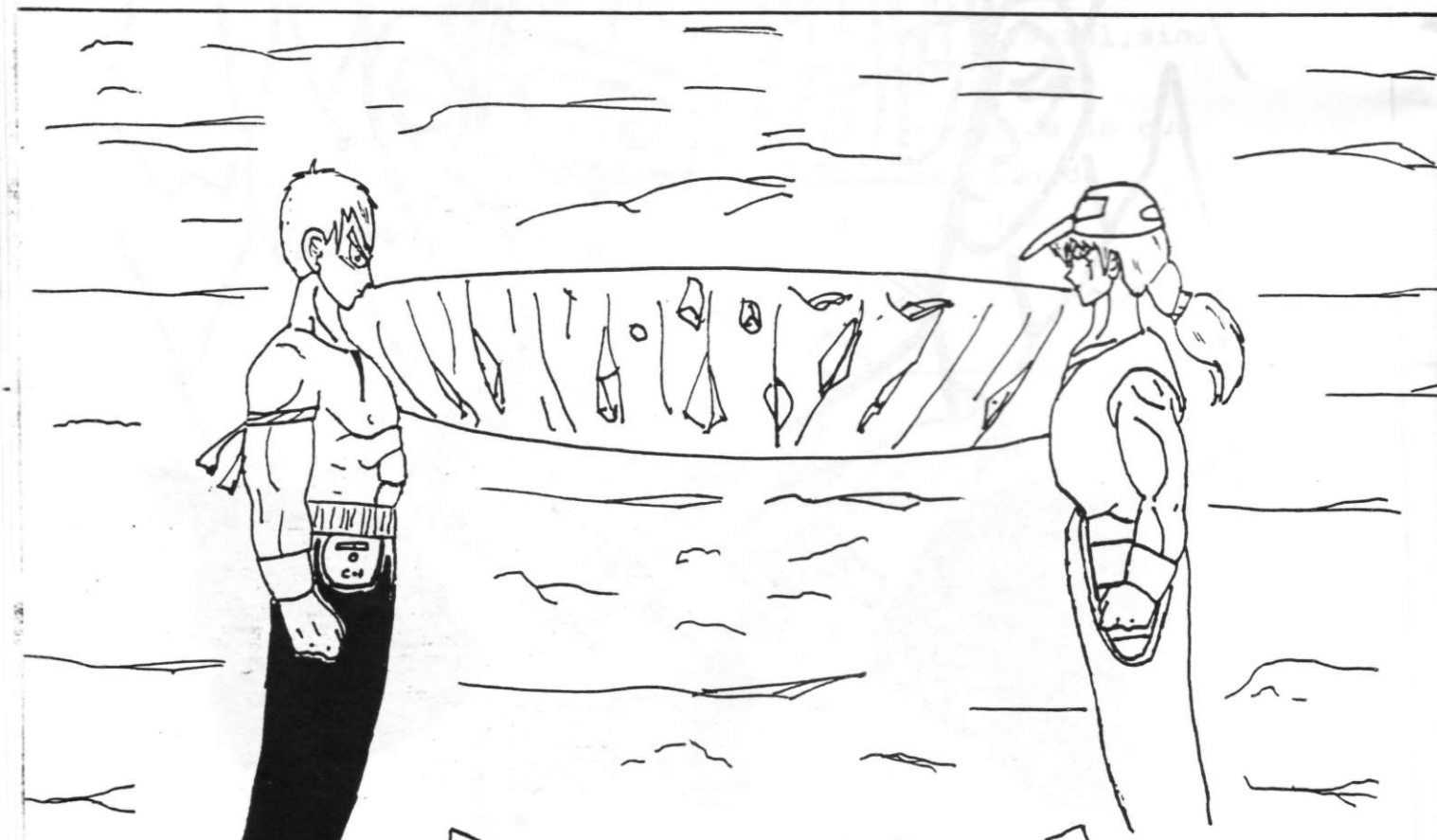
DIBUJO: Jose Sedano

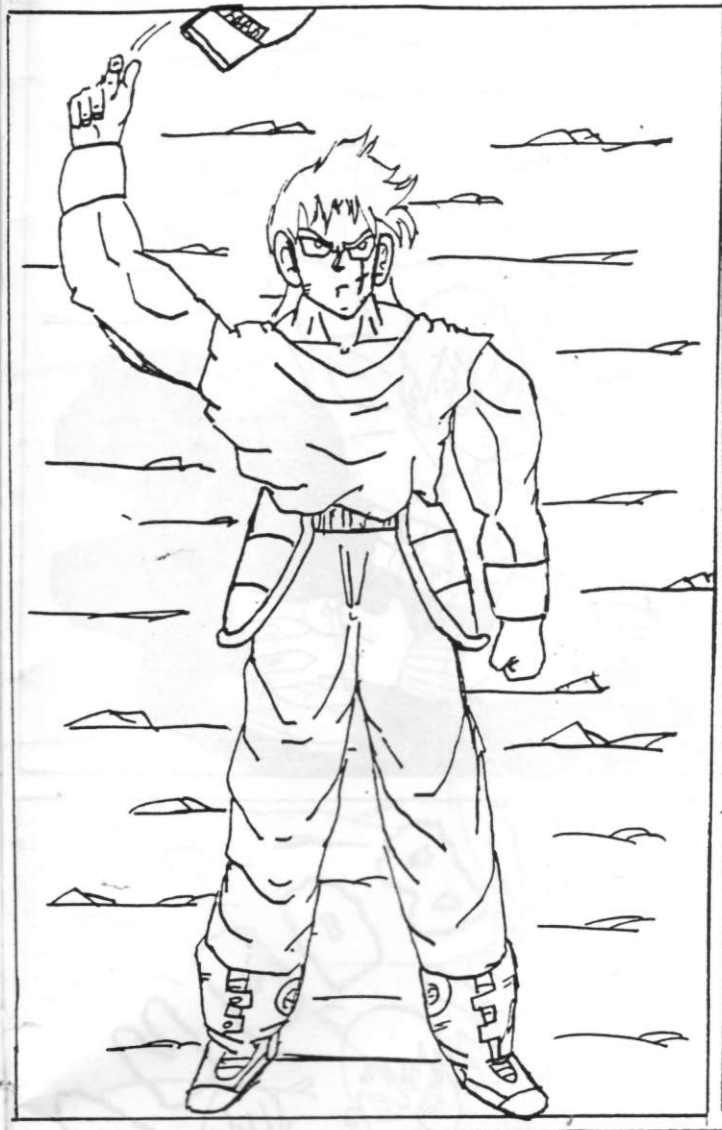
GUION: Jose Sedano y Javier Fabra

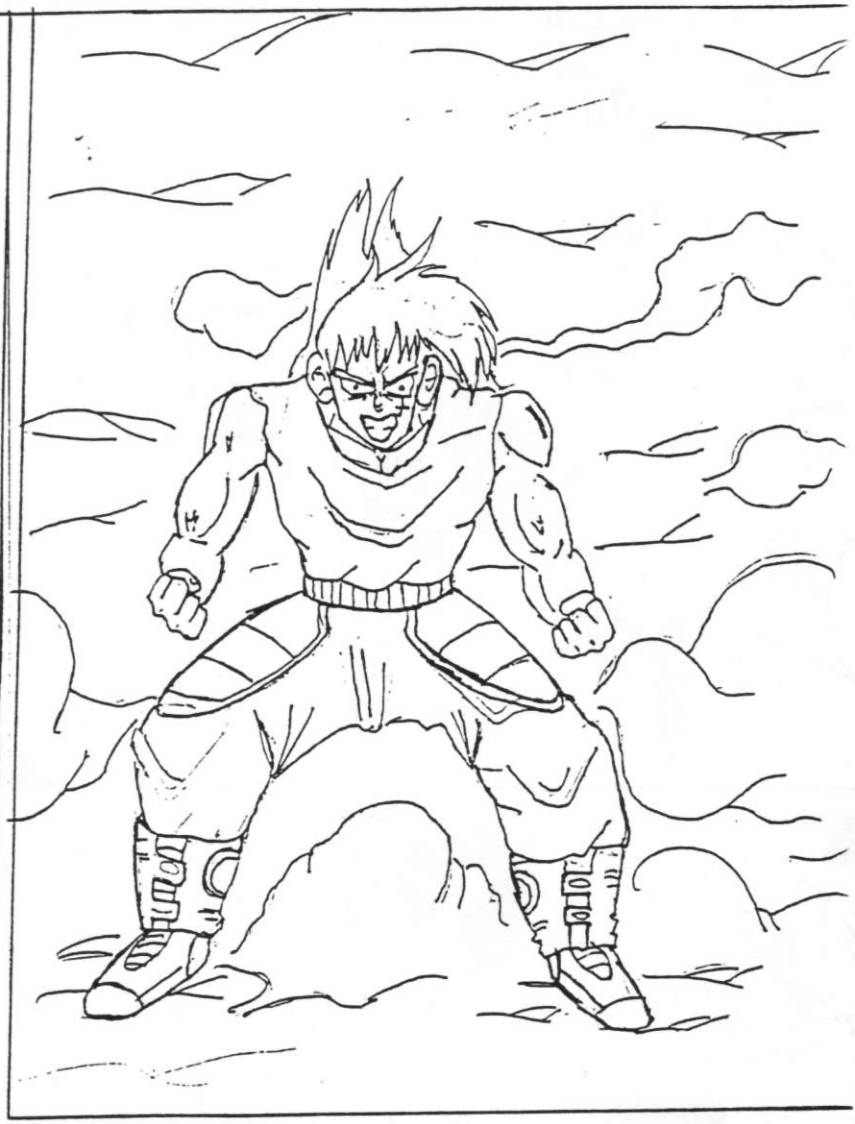
X-RANGER

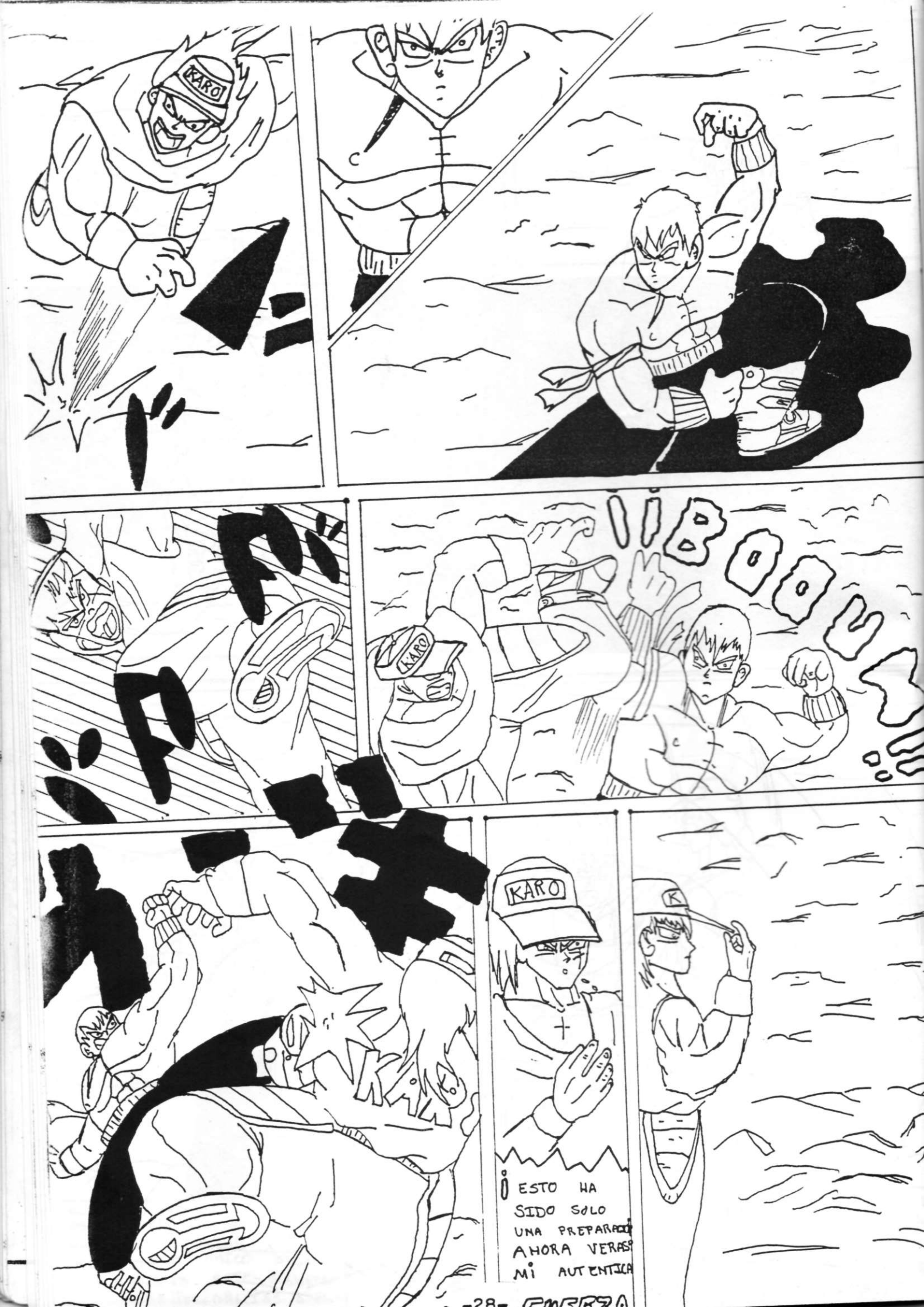





SOTROS SOMOS LOS
ICOS SUPERVIVIENTES DE LA
HA. TE SUGIERO QUE
NDONES. MI ÚNICO OBJETIVO
CONQUISTAR ESTE PLANETA
A MI SEÑOR. GRACIAS A EL,
NO TENGO INTENCIÓN
RETIRARME. ESTE PLANETA
ESDE MI IMPERIO Y
NO TENGO INTENCIÓN
DARTELO. ASÍ QUE!!






KARO
¡¡BOOOUM!
KARO
KARO
¡ESTO HA SIDO SOLO UNA PREPARACI
AHORA VERAS MI AUTENTICA

¡JI, JI, JI!
PIENSAS IMPRESIONARME CON ESAS TONTERIAS

FIIS!!

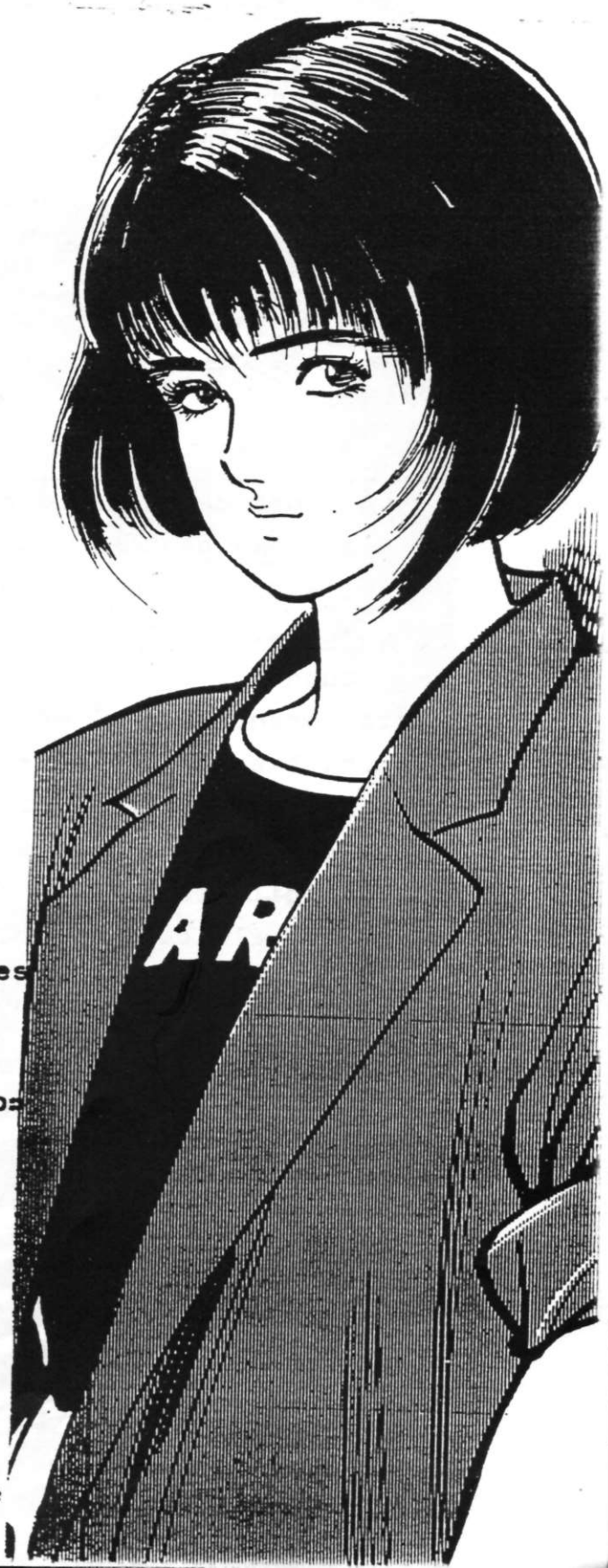
Mai

Quien tenga en su poder la totalidad de los números del manga original de Mai podrá comprobar que tiene ante sus manos-segun mi pobre opinión-una auténtica joya del manga.Yo ya he comprobado que Mai es una de esas obras de la que nunca te cansas de releer y,por tanto ,de admirar(no,no,nunca me han dado el Nobel en facilidad de palabra).

Mai apareció en el mercado Japones mediante una revista de la editorial Shogakukan y reeditada posteriormente por Eclipse(que en esa época estaba sociada con la popular Viz)a partir de 1987.La trama de Mai está bien a la vista, para quien haya leido o visto algo referente,claro está.

Mai es un buen ejemplo de la fiebre de los poderes paranormales ,(ESP),los cuales rara vez han sido tratados tan a fondo como en sus aventuras(un claro ejemplo: Hay diferencias más que notables entre Mai y series de su mismo género,como Kimagure Orange Road (Johny y sus amigos).

La trama circunda alrededor de una adolescente de 14 años llamada Mai Kuju;como cualquier chica de su edad,Mai,huerfana de madre,lleva una vida completamente



normal.Pero he aqui que la Alianza de la Sabiduria (organización secreta con grandes influencias sobre las cinco grandes potencias)fue a truncar la feliz tranquilidad en la que vivia Mai,al descubrir a cinco adolescentes esparcidos en varias partes del mundo con ciertos poderes que unidos pueden dominar la Tierra.Mai es(!que casualidad!) precisamente uno de esos cinco,con los poderes heredados de su madre,lady Maki,y a su vez heredados de sus antepasados de generación en generación.

La Alianza de la Sabiduria encargará a la agencia privada "Kaidea"(su"sucursal"en Japón) que atrape a Mai y ahí se iniciará una persecución en por de nuestra jovencita.

En cuanto a los autores de Mai,la calidad de dibujo está garantizada al ser el encargado el ya archiconocido Ryochi Ikegami(Crying Freeman, Santuario); pero no hay que quitarle mérito, ni mucho menos, al guionista: Kazuya Kudo, que ha ideado una historia de una frescura y sensibilidad de gran talento,(se ha pensado incluso en adaptarlo cinematograficamente).

En fin, como dijo en su tiempo Kazuya Kudo, "Mientras tengamos a Mai, a su hija y a la hija de ésta, la Tierra no será nunca blanco de malas manos. El poder secreto de Mai es el poder del amor."

Carlos Fernandez

EL DEPORTE EN EL MANGA

EL DEPORTE EN EL MANGA

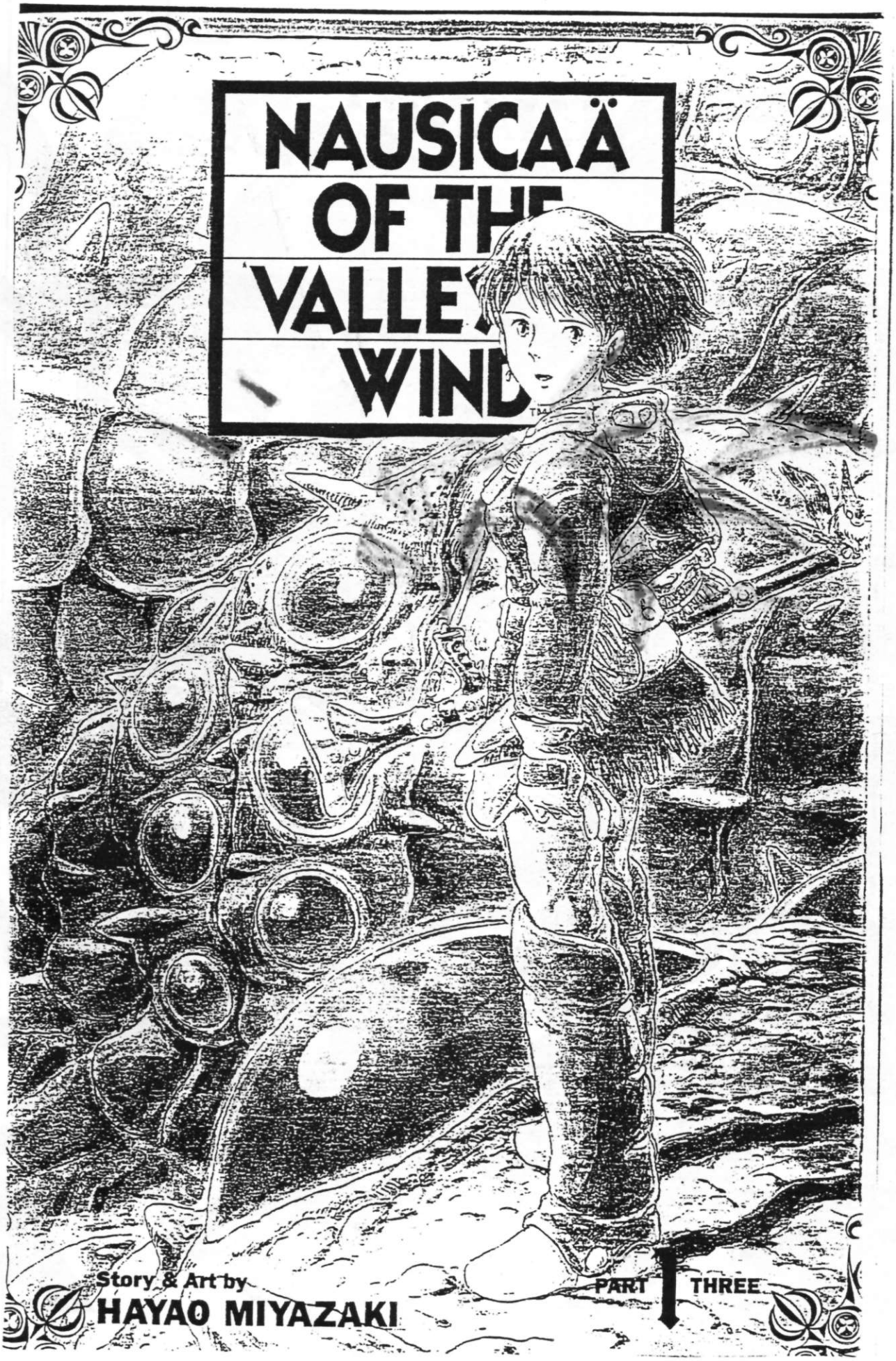
El deporte y el manga son buenos amigos,puesto que en Japón sobre los años sesenta debutó una serie de más de 200 capitulos de base-ball.Tanto el manga como el anime arrasaron y eso produjo competencia que siempre hay,digo esto porque otros autores a raíz de la citada serie comenzaron a hacer mangas diversos sobre: volley-ball,basket, gimnasia,futbol,... e incluso se inventó un deporte,el balón prisionero ,el cual todos conocemos ya la serie fue emitida recientemente por Tele 5. Otro serie que emitió Tele 5(aunque no se si hasta el final puesto que las privadas(...))fue Juana y Sergio,El manga creamoda y al tener tanta audiencia,y me refiero a Japón,empujó a multitud de nipones a practicar el deporte del volley-ball.Los dos deportes preferidos por los japoneses son el futbol y el base-ball, por ello después de varios años aun se siguen publicando Oliver y Benji(o Tom) y Touch(Bateadores),dos series de gran aceptación en nuestro país.Aunque casi todas las series de manga dedicadas al deporte son de buena calidad,también encontramos otras que no destacan precisamente por su valor artístico,como la vulgar y simple serie de anime también vulgarmente(y valga la rebundancia) llamada Chicho Terremoto y digo eso puesto que el nombre original es Chico Terremoto.Bueno dejemos este manga ya de lado.Nada más,creo que ahora sabeis lo que yo sobre el deporte en el manga,espero que os haya entretenido o,como mínimo,que no os hayais dormido.

Alex Esparducer

El Shonen Jump es,como ya comenté en el fanzine anterior,una revista de gran número de páginas, exactamente 452.Este semanario pertenece a la editorial japonesa Shuesha.En el se publican las siguientes series:Ken(El Puño de la Estrella del Norte),Bad Boy Memory,Dragon Ball,Slam Dunk,Oliver y Benji,Blues,Paint Man,Dragon Quest,Chibi,...

Por si alguno no conoce estas series os comentaré un poco su argumento.Ken no necesita presentación, Bad Boy Memory:como su nombre indica es de un chico de carácter un poco bestial que se va viendo las caras con todo tipo de gente rara;Dragon Ball:naturalmente esta serie tampoco necesita ningún tipo de presentación ,solo deciros que en los Shonen Jump más recientes aparece un nuevo hijo de Songoku,Songojin,que parece ser la reencarnación de nuestro entrañable y simpático heroe;Slam Dunk:este manga es uno de los mejores que he visto en todo los años que llevo de coleccionante. Posee buena calidad y también parece tener un buen argumento. Este manga dedicado al basket es un auntémtico delirio visual;Oliver y Benji:este manga,en mi opinión,es regular en cuanto a calidad pero demasiado exagerado;Blues:este manga es un tanto bestial pero de buena calidad.Trata de un chico que está muy encerrado en sí mismo y desaoga su furia en los combates de kick-boxing;Paint Man:trata de un niño

que se transforma en un tio bastante"cachas" que pelea contra un sicopata;
Dragon Quest:ahora nuestro pequño hecce Dai(Fly) mantiene un duro combate frente a las figuras de ajedrez;
Chibi:es una serie hecha por el creador de Oliver y Benji pero con unas variantes,Trata de unos jovenes,la mayoria de ellos huerfanos,que se entrenan en un local para aprender el arte del boxeo.Los personajes son practicamente iguales a los de la serie anteriormente citada;
Hay otras series que son de un nivel artístico muy diferente a la mayoria de las series aquí publicadas.
Una de ellas es de un tipo con atuendos un poco extraños que elimina a sus enemigos poniendo sus cabezas entre sus vestiduras y sus partes más "nobles".Bueno, pero olvidemos ya esta serie puesto que me da verdadero asco comentarla.Hay otras series de las cuales desconozco el argumento y no quiero pifiarla.También hay una anécdota respecto al conocido dibujante de Bastard,el cual tuvo que pasar su obra a una revista mensual de esta misma casa puesto que no podia entregar su trabajo con el tiempo necesario ya que es demasiado perfeccionista.En cuanto a presentación del Shonen Jump se refiere contiene portadas a color,suplemento V-Net,primeras páginas en color de cada manga publicado en este semanario(cada semana uno diferente),las demás series en papel reciclado de distintos colores.En cuanto a precio,cuesta unas 225 ptas (lo equivalente a 200 yens),aunque en España se vende por unas 800.Si vais a Japón aparte de visitar las tiendas mirar en las papeleras puesto que los lectores nipones una vez ojeado lo tiran a la papelera. -36- Alex Esparducer


NAUSICAÄ
OF THE
VALLEY
WIND
Story & Art by
HAYAO MIYAZAKI
PART THREE

ANIMANGA